NR.21

Österreich S 16 / Schweiz fr 2
Frankreich F 8,50 / Italien L 2000 / Niederlande f 2,60 / Spanien P 175

BASTEI
DM 2,– COMIC

Die Schlümpfe

Ein Schaf erzählt
So wird die Wolle zum Pullover

Spiel und Spaß im Museum

Der Malerschlumpf in Nöten

Ein Meisterwerk erwacht zum Leben...

Hallo, liebe Leser!

Der Malerschlumpf, der ein Meisterwerk erschlumpfen will, macht es zu meisterlich – und plumpst in sein Bild hinein. Zuerst ist er begeistert, aber dann muß er festschlumpfen, daß er nicht mehr hinauskann ... Ist das nicht schrecklich? Hilf uns, ihn herauszuholen, denn in der Landschaft lauert ein schrecklicher rosa Drache!!!

Später erzähle ich Dir, wie bei uns einmal der Nuß-Notstand ausgebrochen ist, und der Reporterschlumpf interviewt ein Schaf, das uns viel über seine Wolle verrät. Außerdem zaubern wir mit Apfelsinen und spielen im Museum ... Aber nun komm! Wir haben schließlich schon einen Monat auf Dich gewartet!

Viel Schlumpf!

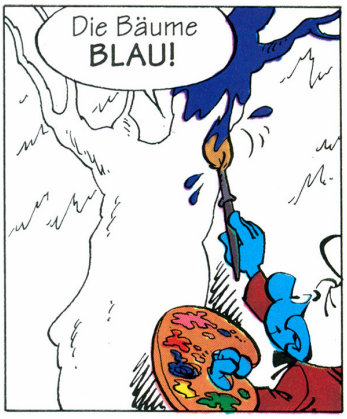
SCHLUMPFEREIEN

DAS MEISTERWERK DES MALERSCHLUMPFS

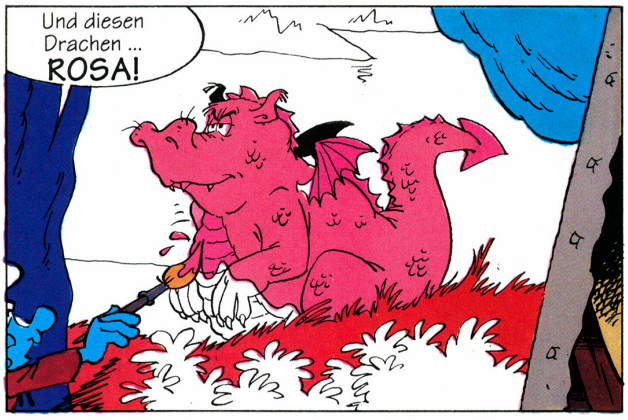
Dieser Dummkopfschlumpf! Gespenster! Der glaubt wirklich alles!

Gut! Wo war ich? Ah, ja! Ich wollte meinem malerischen Ausdruck eine neue Richtung geben!

Schluß mit den herkömmlichen Farben! Ich sehe das Gras ROT!

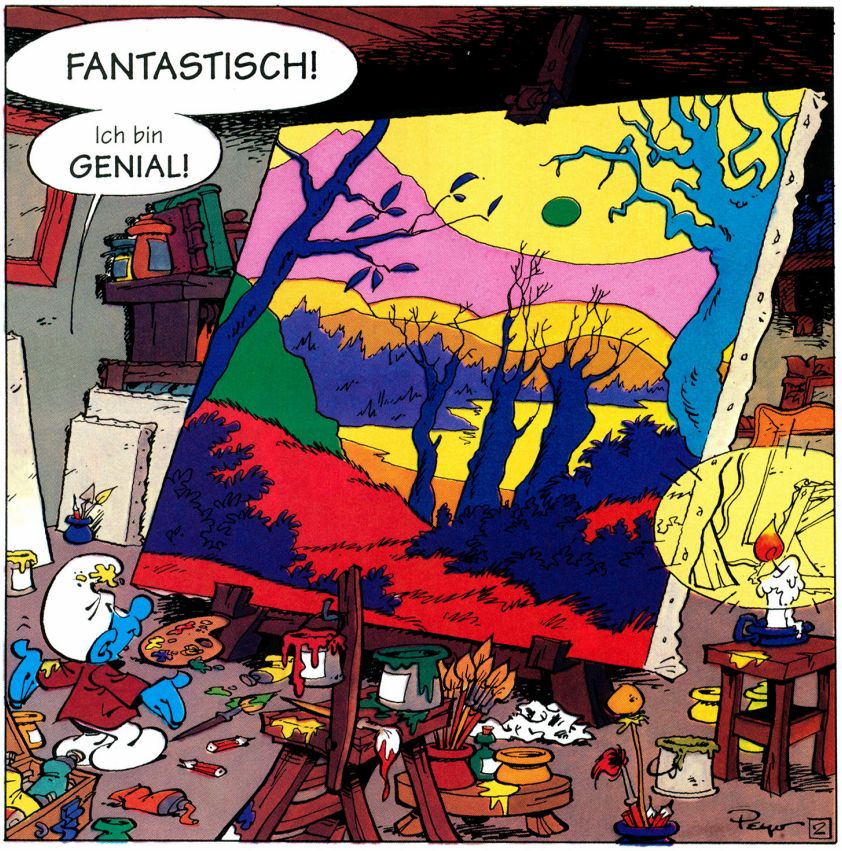

Die Bäume BLAU!

Die Sonne GRÜN!

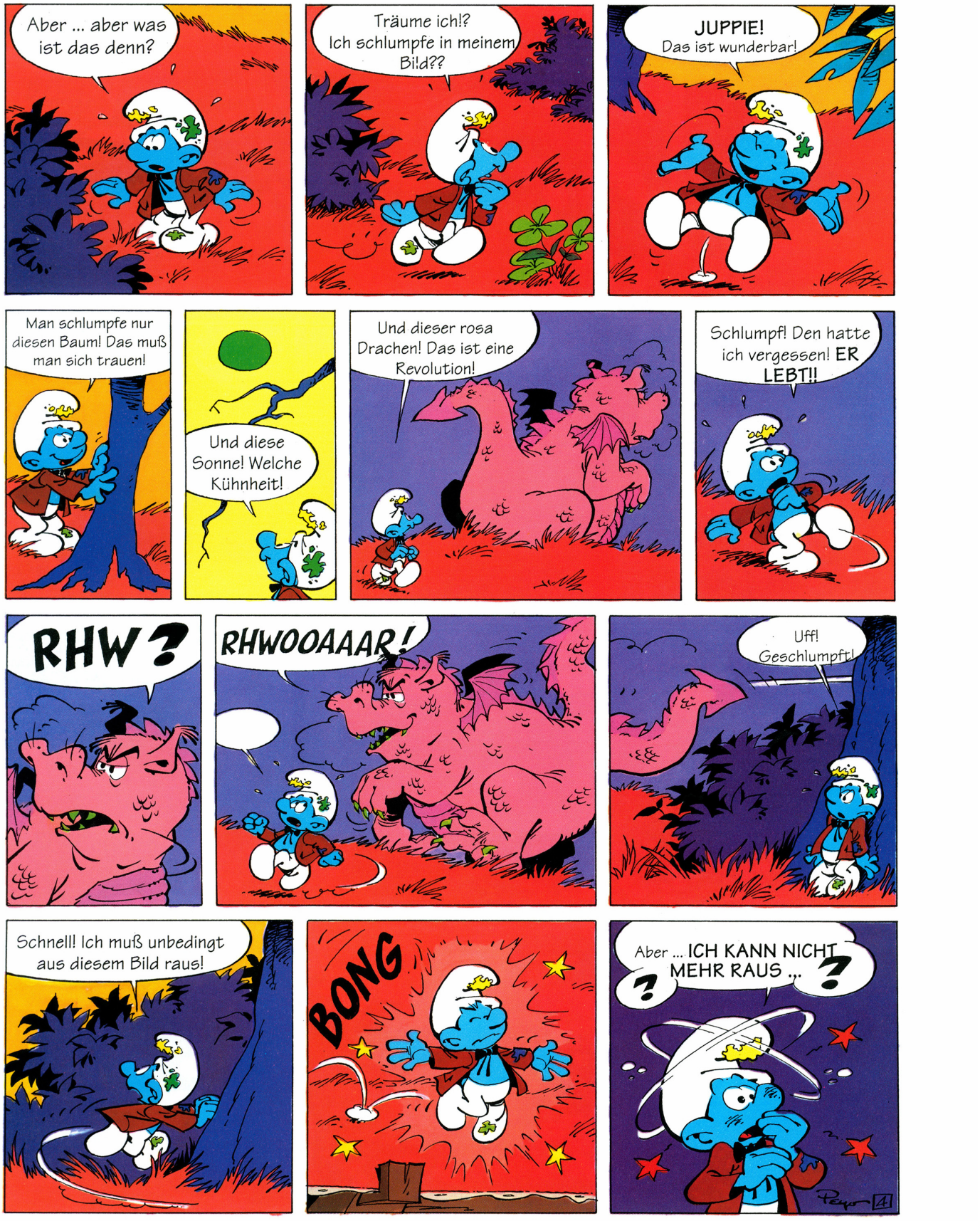

Und diesen Drachen ... ROSA!

Nein! Den Drachen mag ich nicht! Ich werde ihn hinter den Büschen verschlumpfen ... lila Schlumpfiskus!

Noch eine Spur zitronengelb! Da grau! Und schon ist es schlumpfig!


FANTASTISCH!
Ich bin GENIAL!

Und jetzt ordentlich Firnis drauf!
Mist! Der Topf ist leer! Ich werde mir welchen beim Großen Schlumpf schlumpfen!
Großer Schlumpf! Du hast nicht vielleicht ein bißchen Firnis, um mein Bild zu schlumpfen?
LABOR
Firnis? Um diese Uhrzeit?
Nur ein kleines bißchen!
Warte! Ich glaube, ich habe noch einen Topf! Ah, da ist er!
Danke, Großer Schlumpf!
Gern geschehen!
Der Malerschlumpf geht wieder an die Arbeit ...
Tralilalaa...
Und hier noch einen Tupfer ...
... aber er rutscht aus ... fällt in sein Bild ...
ZWIP
PLATSCH
FIRNIS
... und findet sich in seiner Landschaft wieder!
PAAFF
?
?!

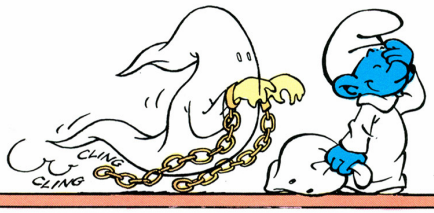

Aber ... aber was ist das denn?
Träume ich!? Ich schlumpfe in meinem Bild??
JUPPIE! Das ist wunderbar!
Man schlumpfe nur diesen Baum! Das muß man sich trauen!
Und diese Sonne! Welche Kühnheit!
Und dieser rosa Drachen! Das ist eine Revolution!
Schlumpf! Den hatte ich vergessen! ER LEBT!!
RHW?
RHWOOAAAR!
Uff! Geschlumpft!
Schnell! Ich muß unbedingt aus diesem Bild raus!
BONG
Aber ... ICH KANN NICHT MEHR RAUS ...
Peyo

HIERHER!
ZU HILFE!
Das ist die Stimme vom Malerschlumpf!
Das kommt aus seinem Atelier!
?!?
Großer Schlumpf! Hilf mir! Ich bin in mein Bild geschlumpft, nachdem ich deinen Firnis aufgetragen hatte! Und ich komme nicht mehr raus!
SAPERSCHLUMPF! Der Firnis vom alten Alchimisten!
Macht schnell! Da ist ein Drache, der mich verfolgt!
Das ist ein magischer Firnis, der die Dinge, auf die er aufgetragen wird, zum Leben erweckt!
Ich will aber hier raus!
Warte! Wir helfen dir! Wir kommen!
UMPF!
Nichts zu machen! Der Firnis ist trocken!
Wir müssen das Rezept für einen Firnis finden, der diesen auflöst! Ich suche in meinen Zauberbüchern!
Aber währenddessen könnt ihr nach anderen Möglichkeiten suchen, ihn da raus zu holen. Man weiß nie ...
Na klar, Großer Schlumpf!
Suchen wir!
Man könnte ein Loch in das Bild schlumpfen!
Hey! Ihr werdet doch mein Meisterwerk nicht kaputt machen?
Meisterwerk, Meisterwerk! Das ist schnell gesagt ...
Ich mag keine Meisterwerke!
Ich schwöre dir, daß es Gespenster gibt!
Sei nicht dumm, Dummkopfschlumpf!
Peyo

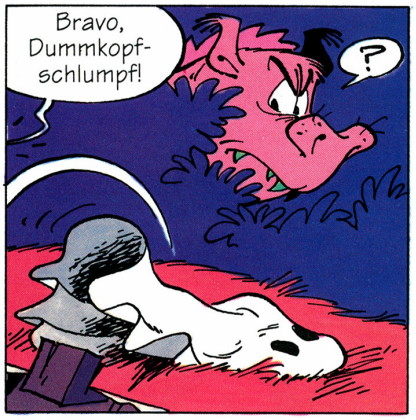
BAM BAM BAM
HE! Vorsichtig!
KLONG
Ähm, was ein guter Firnis ist, ist ein guter Firnis!
BUÄÄÄHH! Ich will hier raus!
Aus dem Weg! Ich werde euch euren Firnis schon schlumpfen!
Schlumpft euch! Gleich schlumpft's!
BUUMM
Bravo, Überraschungsschlumpf! Du hast nicht nur mein Meisterwerk versaut, der Firnis ist auch noch nicht mal angekratzt!
Wir müssen was anderes schlumpfen!
Und ich sage dir, ich habe noch nie ein Gespenst gesehen!
Warte! Ich male dir eins!
Er schlumpft uns den letzten Nerv mit seinen Gespenstern, dieser Dummkopf-schlumpf!
Schlechte Nachrichten, Schlümpfe! Es gibt nichts, womit man diesen magischen Firnis auflösen kann! Wenn er einmal trocken ist, hält er ewig!
OJE!
BUÄÄÄH!
6

Peyo

So! Mein Bild ist fertig! Guckt mal!
!?
Oh! Mein Gespenst! Es ist auch INS Bild gefallen!
Aber ... womit hast du das Bild denn geschlumpft?
Na, mit dem Pinsel, der in diesem Topf weißer Farbe war!
Das ist der Pinsel, mit dem ich den Firnis aufgetragen habe!
Und an ihm war noch ein bißchen magischer Firnis! Deshalb ist das Gespenst durch die Leinwand gefallen! Leider ist der Topf leer!
Aber weil Gespenster doch überall durchkommen, muß der Malerschlumpf nur das Tuch über den Kopf ziehen und aus dem Bild rausspringen ...
Lächerlich! Aber ich werd's versuchen!
Eins ... zwei ... drei ...
!
Und hopp!
JUPPIE! ES FUNKTIONIERT!
?


CLING
CLING

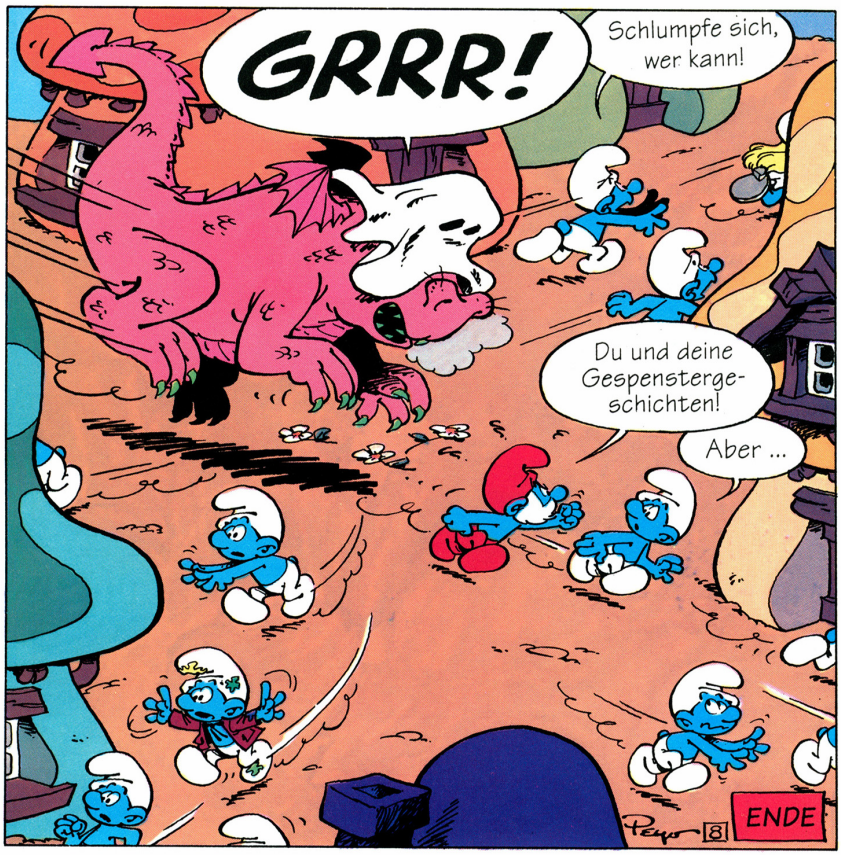
Malerschlumpf! Du bist wieder bei uns! In meine Arme, mein Schlumpf!
Du siehst, ich hatte recht!
Aber ja!

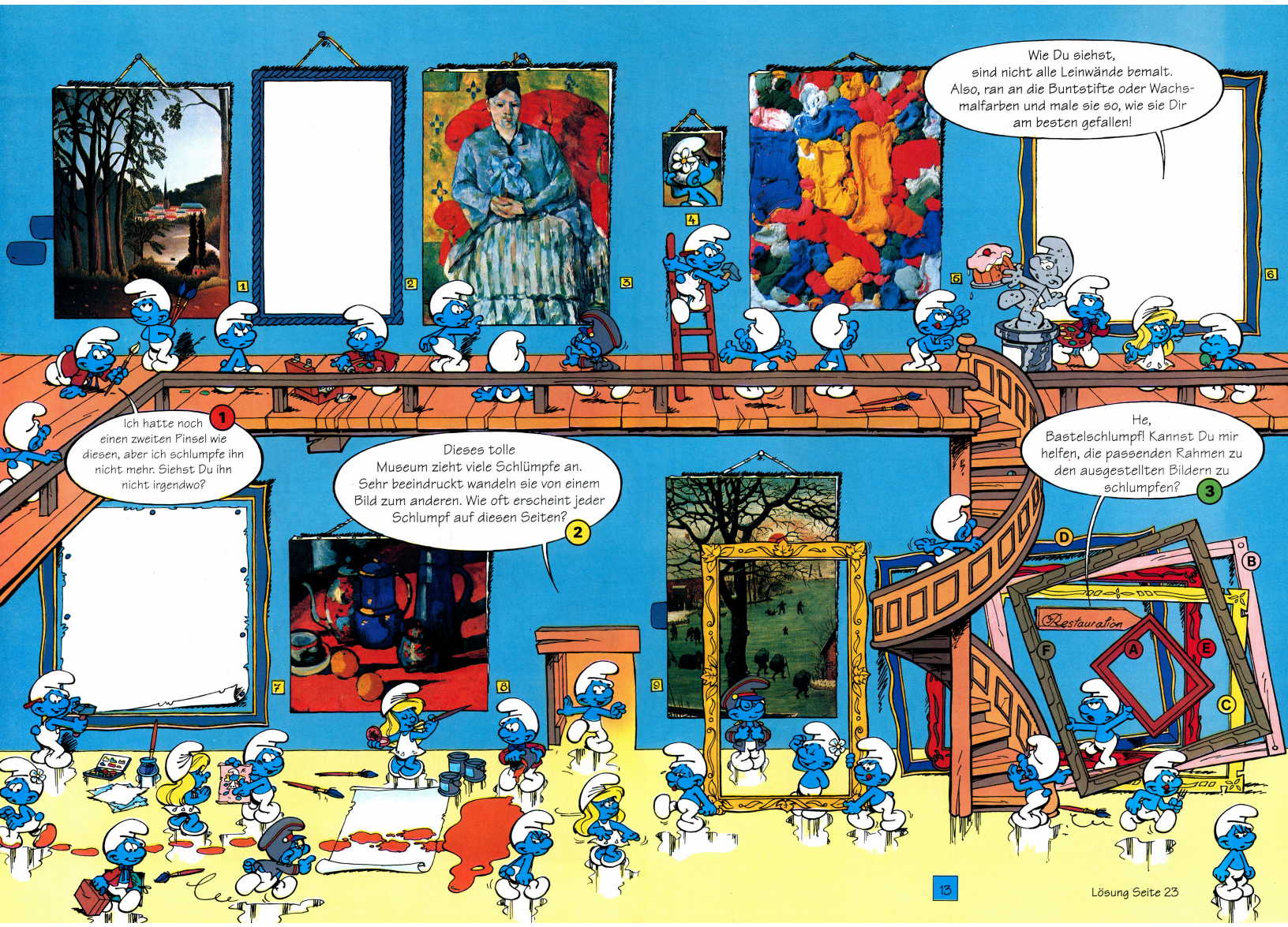

Bravo, Dummkopf-schlumpf!
?

HURRA!
ES LEBE DER DUMMKOPF-SCHLUMPF!

Ich schlage vor, daß wir ein großes Fest zu Ehren des Dummkopf-schlumpf schlumpfen!
JAA!
JUPPIE!

RHOAAR!
?
!
?


GRRR!
Schlumpfe sich, wer kann!
Du und deine Gespensterge-schichten!
Aber ...
ENDE

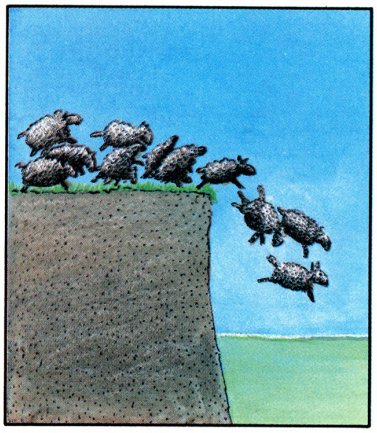


Lösung Seite 23

Das Schaf

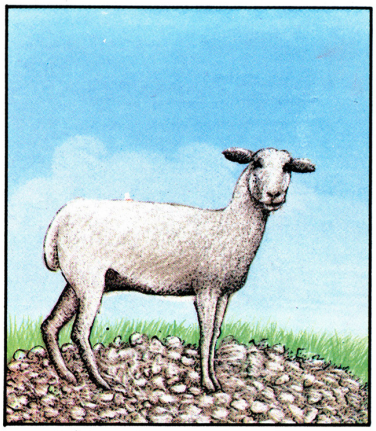
Genau wie die Ziege kann das Schaf unter sehr schwierigen Bedingungen leben. Deshalb wird es gerne in unwegsamen Gegenden gezüchtet.
Man sagt ihm nach, daß es sehr lieb und gutmütig ist, aber das liebe Schaf kann sehr dickköpfig sein und hat nicht *nur* freundliche Eigenschaften.

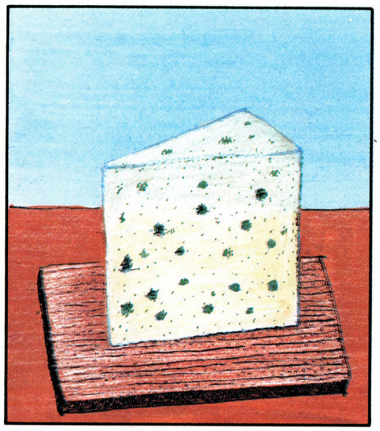
DIE HÖRNER
Ursprünglich war das Schaf ein Hörnertier, und sogar die weiblichen Tiere trugen sie. Den Züchtern gelang es aber durch Auswahl, Tiere mit immer weniger Horn aufzuziehen. So konnten sie sich bei Kämpfen gegeneinander nicht mehr verletzen.



ALLE INS WASSER!
Man sagt, wenn man einen Leithammel ins Wasser stößt, springen alle anderen ohne zu zögern hinterher. Das soll aber nur zeigen, wie wichtig der Anführer für die Herde ist. Beim Wechseln der Weideplätze muß man sehr langsam weiterziehen, ohne die Tiere zu erschrecken, denn wenn sie in Panik geraten, könnten sie sich ernstlich verletzen.

DIE SCHUR
Ein gelernter Schafscherer braucht nicht viel mehr als eine Minute, um ein Schaf völlig zu scheren. Den Rekord hält ein Neuseeländer: 804 Lämmer in neun Stunden! Daß die Schafwolle so weich ist, liegt daran, daß jedes einzelne Haar von einer Fettschicht umhüllt ist.

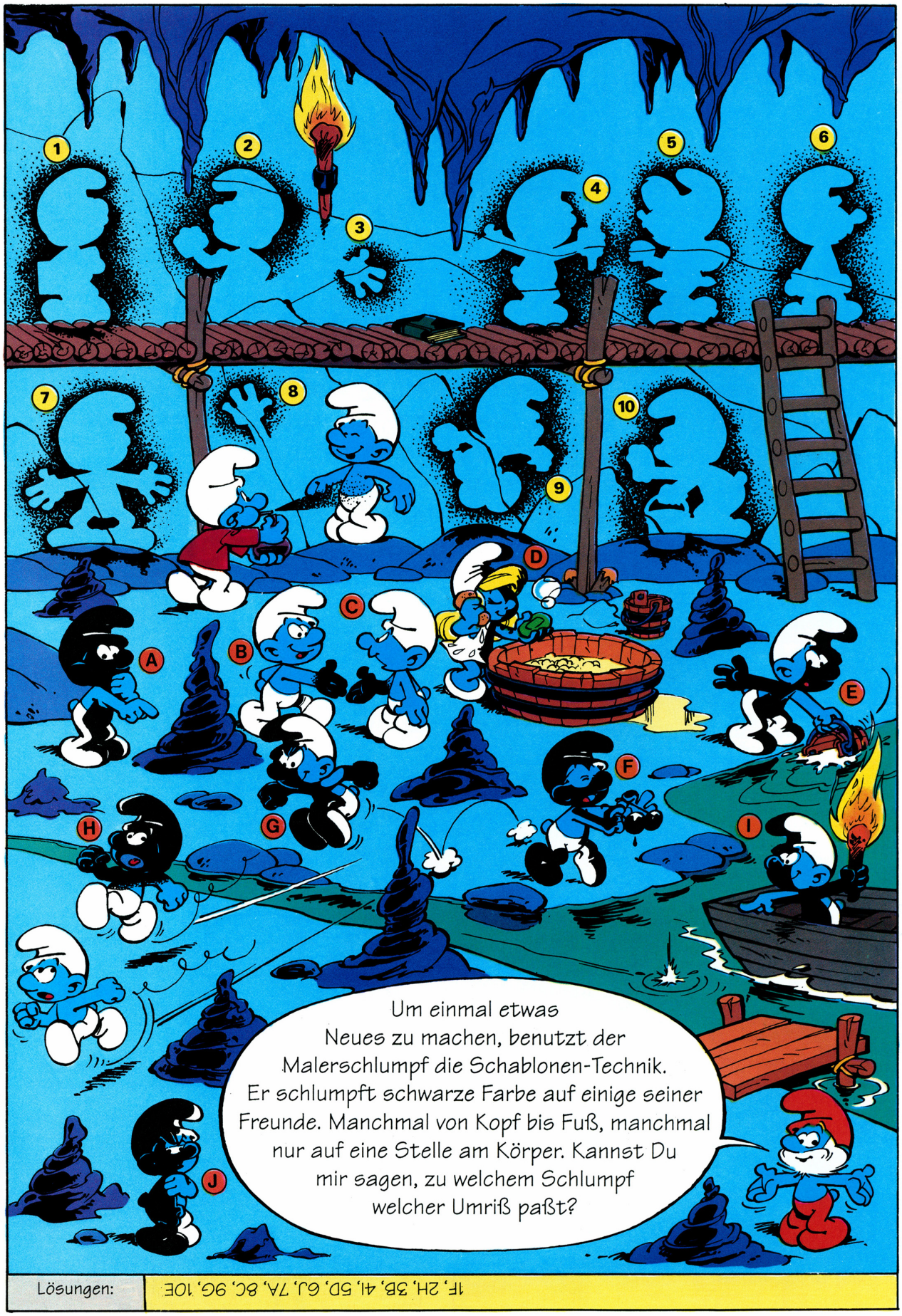




DER KÄSE
Die Schafe von Larzac geben die Milch, aus der der berühmte Roquefort-Käse gemacht wird. Die grünen Flecken in dem Käse entstehen durch verschimmelte Brotkrümel. Schafsmilch ist fetthaltiger als Kuhmilch und enthält weniger Wasser. Die Mongolen stellen daraus ein leicht alkoholisches Getränk her.

Die Neuseeländer brauchen die meiste Wolle: 3,23 Kilo pro Einwohner. Wir in Europa brauchen nur 1 - 2 Kilo.

Yvan Delporte
Jean-Marie Winants



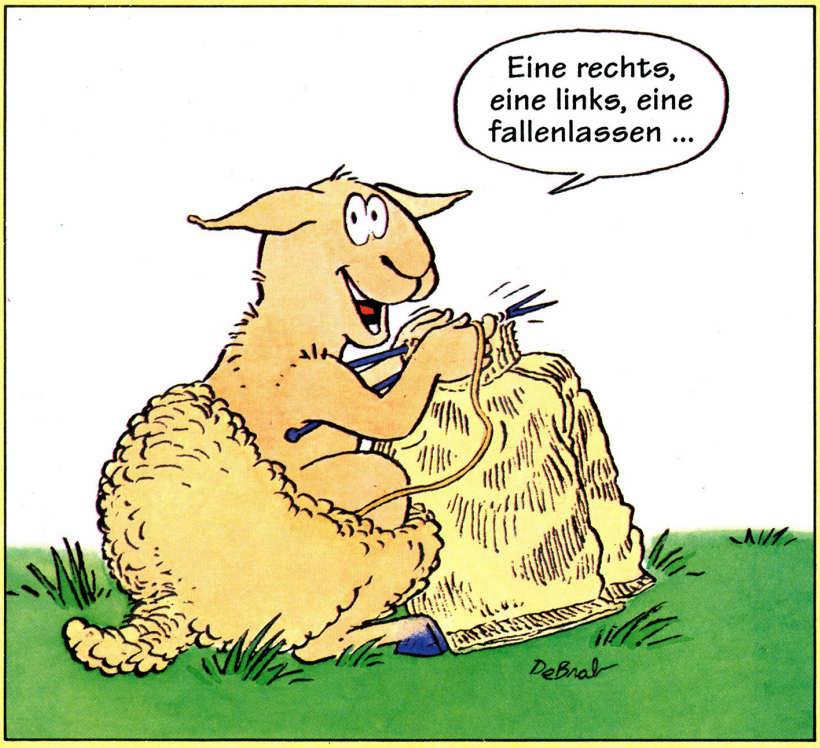
Marie-Pascale Lefebvre

Lösungen:	1F, 2H, 3B, 4I, 5D, 6J, 7A, 8C, 9G, 10E

Ein Schaf plaudert aus dem Nähkästchen

Bei schlechtem oder windigem Wetter schätzt man einen schönen, warmen Strickpulli. Der Reporterschlumpf wollte genau wissen, woher die Wolle kommt und befragte eine Fachfrau ...

Sagen Sie, Frau Schaf, tut es Ihnen weh, wenn man Sie schert?
Nein, überhaupt nicht! Sie müssen wissen, ein absoluter Profischerer kann 60 Schafe in einer Stunde scheren, wir sind also nicht länger als ein paar Sekunden in seinen Händen. Ein bißchen unangenehm ist es, wenn wir vor dem Scheren gewaschen werden.



Findet die Schur mehrere Male im Jahr statt?
Keinesfalls. Wir geben unsere Wolle nicht mehr als ein Mal im Jahr im Mai oder Juni, damit sie Zeit hat, vor dem Winter wieder zu wachsen. Wir mögen nämlich auch einen warmen Pullover im Winter!

Wieviel Wolle kann ein Schaf geben?
Ein gutes Schaf (wie ich zum Beispiel) kann jedes Jahr um die zehn Kilo Wolle geben ... allerdings muß man damit rechnen, daß im Gewicht der Rohwolle eine bestimmte Menge Abfall ist. Unter anderem das Wollfett, eine Art Öl, das jedes einzelne Haar umschließt.

Gibt es mehrere Schafarten?
Es gibt Schafe mit sehr feiner Wolle, wie die Merino-Schafe (Ich bin eins, und bin stolz darauf!) oder Karakulschafe. Die anderen Schafe geben viel härtere Wolle. Sie werden wegen ihrer Milch gezüchtet (daraus macht man Käse)

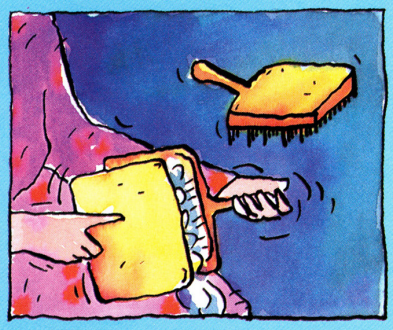
oder wegen ihres Fleisches, wie die, die auf den salzigen Weiden am Meer gehalten werden.

Vielen Dank für Ihre Erklärungen. Noch eine letzte Frage: Welchen Haarschnitt hätten Sie gern?
Ach, dieses Jahr werde ich einen Mittelscheitel nehmen ...

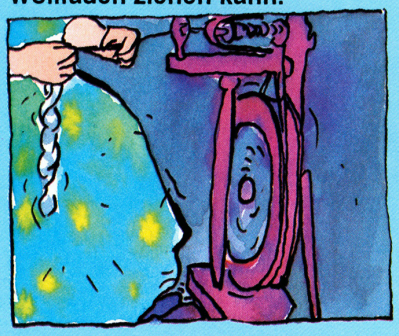
Carine De Brab
Yvan Delporte •

Wie spinnt man Wolle?

Nach der Schur wird die Wolle erst gründlich gewaschen, um sie von Schmutz und Parasiten zu befreien. Dann breitet man sie zum Trocknen in der Sonne aus.
Danach sind die Haare ziemlich verfilzt. Um sie zu entwirren, läuft die Wolle durch eine große gezahnte Walze, anschließend wird sie mit einer Spezialmaschine mit feineren Zähnen gekämmt.



Schließlich kommt sie auf ein Spinnrad, wo das große Rad die Wollsträhnen so verdreht und verzwirbelt, daß sich ein Faden bildet. Das muß man sehr gleichmäßig machen, damit man besonders lange Wollfäden ziehen kann.



Zum Schluß wird sie gefärbt und zu Knäueln aufgewickelt.

Wer andern eine Nuß leiht...

Es war einmal ein kleiner Schlumpf, der dachte an nichts anderes als ans Essen. Deshalb nannte man ihn den Feinschmeckerschlumpf. Eine seiner Spezialitäten war eine Nußtorte, nach der alle – und ganz besonders er selber – verrückt waren.

Aber eines schönen Tages, am Ende des Winters, stellte er fest, daß sein Nußvorrat erschöpft war. Er ging zum Bastelschlumpf und fragte:

"Bastelschlumpf, kannst du mir ein paar Nüsse leihen? Ich geb' sie dir später wieder! Versprochen!"Netterweise gab der Bastelschlumpf ihm seinen ganzen Nußvorrat, und der Feinschmeckerschlumpf bereitete sich ein köstliches Mahl.

Aber am nächsten Tag hatte nun seinerseits der Bastelschlumpf Lust, eine Nuß zu knabbern. Statt den Feinschmeckerschlumpf,dem er seine ganzen Nüsse geliehen hatte, zu behelligen, ging er zum Schlafschlumpf: "Sag, Schlafschlumpf, schlumpfst du mir ein paar Nüsse? Ich geb' sie dir wieder, sobald der Feinschmecker-schlumpf mir die zurückgegeben hat, die er mir schuldet."

Der Schlafschlumpf trennte sich ebenfalls von seinen Nüssen. Aber siehe da, am nächsten Tag hatte er auch Lust, Nüsse zu knabbern ... Er lieh sich die von Schlumpfinchen, die sich, am nächsten Tag, die vom Malerschlumpf lieh, der sich wiederum die vom eitlen Schlumpf lieh, und so weiter.

Aber als der letzte Schlumpf sich an den Feinschmeckerschlumpf wandte, um sich bei ihm ein paar Nüsse zu leihen, kam die traurige Wahrheit ans Licht: Jeder hatte die Nüsse vom anderen gegessen, und es war nicht eine Nuß übriggeblieben. Schlimmer noch, jeder Schlumpf schuldete einem anderen Nüsse, bis auf den letzten Schlumpf natürlich.

Als es wieder Nüsse gab, war der letzte Schlumpf der erste, der seine Nüsse zurückbekam. Und das ganze Dorf entschied, daß die Schlümpfe von jetzt ab nur noch das aßen, was sie selber besaßen,und sich nicht mehr kreuz und quer etwas leihen sollten.

Yvan Delporte
Peyo + Michel Leloup

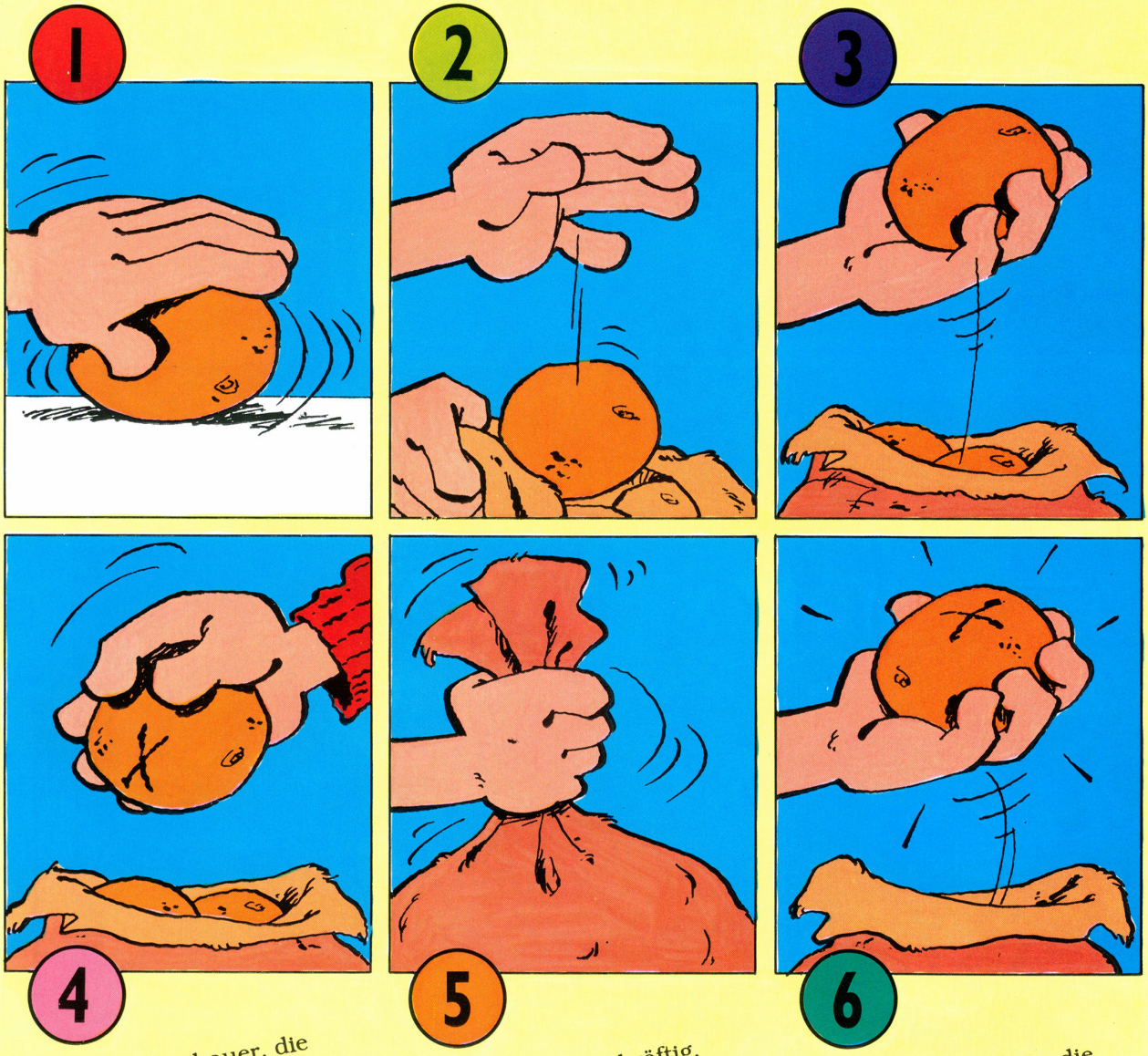
Die richtige Apfelsine

Mit verbundenen Augen suchst Du Dir eine beliebige Apfelsine aus der Tüte aus. Dann bittest Du jemanden, ein Kreuz daran zu machen und sie zu den anderen Apfelsinen zurück in die Tüte zu legen. Zur großen Überraschung wirst Du die Apfelsine mit dem Kreuz ohne zu zögern wieder herausholen!

Bevor Du Deine Vorführung machst, suchst Du Dir eine Apfelsine heraus und rollst sie fest auf dem Tisch, damit sie weich wird.

Lege die Apfelsine zu den anderen zurück. Niemand weiß, daß sie weicher ist, weil man das nicht sehen kann.

Bitte jemanden, Dir die Augen zu verbinden, und nimm "eine beliebige" Apfelsine aus der Tüte. Natürlich nimmst Du die weiche Apfelsine.



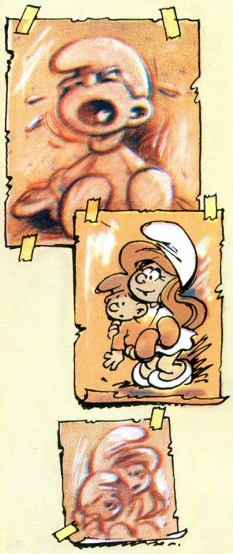
Peyo & Watch • Paule Alen

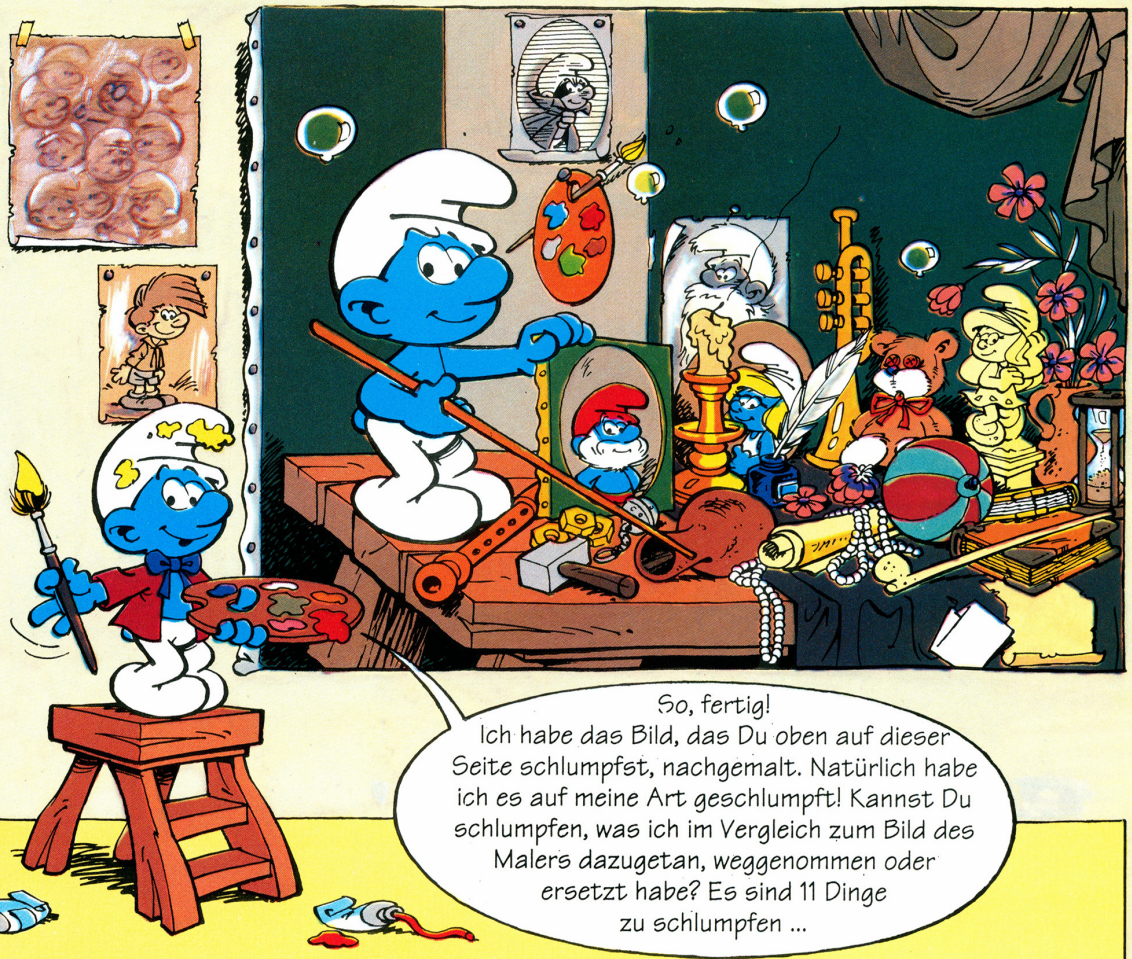
Bitte einen Zuschauer, die Apfelsine mit einem Kreuz zu markieren und sie zurück in die Tüte zu legen.

Schüttele die Tüte kräftig, damit die Apfelsinen durcheinander purzeln.

Stecke Deine Hand in die Tüte. Du wirst die weiche Apfelsine mit Leichtigkeit finden ... und zur großen Überraschung Deiner Freunde ist es die Apfelsine mit dem Kreuz, die Du herausgefischt hast!

David **BAILLY**
"Selbstportrait mit Symbolen der Eitelkeit"
1651 - Leiden, Stedelijk Museum De Lakenhal





So, fertig!
Ich habe das Bild, das Du oben auf dieser Seite schlumpfst, nachgemalt. Natürlich habe ich es auf meine Art geschlumpft! Kannst Du schlumpfen, was ich im Vergleich zum Bild des Malers dazugetan, weggenommen oder ersetzt habe? Es sind 11 Dinge zu schlumpfen ...

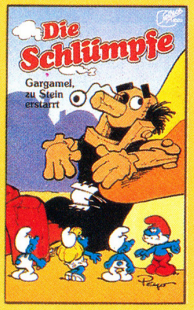
AUFLÖSUNG

1) Eine Seifenblase oben links, 2) Die Palette ist voller Farben, 3) Ein Pinsel hängt daran, 4) Aus dem Messer auf dem Tisch ist ein Hammer geworden ... 5) ... und aus den Münzen wurden Schraubenmuttern, 6) Das hohe Glas wurde zur Trompete, 7) Die kleine Dose neben dem Kerzenhalter ist ein Tintenfaß mit einer Feder geworden, 8) Aus der Büste wurde ein Teddybär, 9) Der Totenkopf wurde ein Ball, 10) Die Statue auf dem Buch unten rechts ist verschwunden, 11) Die hohe Figur ist durch Schlumpfinchen ersetzt worden.

Jupieh!

JETZT GIBT'S UNS AUCH AUF VIDEO! UND DAS GLEICH VIER MAL!!!

Von jetzt an kannst Du die kleinen, blauen Wichtel immer dann besuchen, wenn Du magst. Und immer und immer wieder . . .



Bestellcoupon

Ich bestelle folgende VIDEO-Kassetten:

Die Schlümpfe Nr. 1/Schlumpfines bester Freund	Bestell-Nr. 6121
Die Schlümpfe Nr. 2/Wer zuletzt lacht	Bestell-Nr. 6122
Die Schlümpfe Nr. 3/Gargamel, zu Stein erstarrt	Bestell-Nr. 6123
Die Schlümpfe Nr. 4/Clumpsy schlumpft die Zukunft	Bestell-Nr. 6124

Preis je VIDEO-Kassette DM 19,95 inkl. Mehrwertsteuer. Die anteiligen Porto- und Verpackungskosten betragen: bei einer Bestellung von 1 Kassette DM 3,50; bei 2-4 Kassetten DM 4,50. Lieferung kann nur gegen Vorkasse erfolgen! Den Betrag habe ich per Verrechnungs-Scheck beigelegt oder auf Ihr Postscheckkonto Nr. 220440 Postscheckamt Köln überwiesen.

Vor- und Zuname _____

Straße und Nr. _____

PLZ und Wohnort _____

Datum _____ **Unterschrift** _____

Bestellschein senden an:
BASTEI-Verlag, Jugendredaktion, Stichwort Schlümpfe-Video,
Postfach 200180, 5060 Bergisch Gladbach 2.
Wer das Heft nicht zerschneiden möchte, kann seine Bestellung auch auf eine Postkarte schreiben.

Vorschlumpf

Armer Gurgelhals! Auch wenn er ein gemeiner Zauberer ist, der uns immer in die Falle locken will, ist er trotzdem nicht *nur* böse! Er würde es zwar niemals zugeben, aber er hängt zum Beispiel sehr an seiner Katze Azrael. Und als die plötzlich verschwunden ist, grämt sich der Magier ganz gewaltig. Wo Azrael steckt? Na, rate mal ...

Außerdem findest Du in Deiner nächsten Ausgabe Interessantes über die Nacht und ihre Kreaturen, Rätsel, Spiele, spannende Geschichten und natürlich uns Schlümpfe! Komm und schlumpf mit uns. Wir warten schon!

Bis zum nächsten Schlumpf!

Auflösungen v. Seite 12/13
1) Vor dem Bild Nr. 8 schminkt Schlumpfinchen sich mit dem zweiten Pinsel die Lippen.
2) Es sind 19 verschiedene Schlümpfe. Du findest: 3x den Brillenschlumpf, 3x den Griesgramschlumpf, 2x den Bastelschlumpf, 5x den Malerschlumpf, 3x den eitlen Schlumpf, 3x den Feinschmeckerschlumpf, 4x das Schlumpfinchen und 12 "normale" Schlümpfe, von denen einer die Frage stellt.
3) 1C, 3D, 4A, 5B, 8F, 9E

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Kerstin Winter · Texte: M. v. Eisenhardt/A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank Michael Müller (Leitung), Beate Fischer (Verkauf), verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Rolf-Dieter Landrock · Copyright: 1992 by Peyo; Lizenz durch: Cartoon Création S. a. 424 Avenue Brigman – 1180 Bruxelles/Belgien · Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: **Österreich** 0 22 46/25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Komm mit ins Land der Abenteuer

In einem geheimnisvollen Land, direkt hinter dem zweiten Stern von rechts, in einem Land voller Fabelwesen, Indianern und Piraten lebt

Peter Pan

DER JUNGE, DER NIEMALS ERWACHSEN WERDEN WILL.

Auf der Suche nach Abenteuern und im Kampf gegen Käpt'n Hook und seine Freibeuter begleiten ihn WENDY, IHRE BRÜDER und die VERLORENEN JUNGEN.

Sonderband

Zur Fernsehserie

Peter Pan™ & die Piraten

Spannende Geschichten mit den Kindern aus dem Niemalsland

Überall, wo es Zeitschriften gibt!